

Захватывающая кооперативная игра для 2—8 участников старше 14 лет.



Авторы игры:
Роберто Фрага и Йоан Лемоннье.
Художники:
Эрвен и Сабрина Тобаль.

Под водой никто не услышит твоих криков!

2048 год. Разгар новой экономической войны. Редкоземельные металлы стали ключевым материалом для изготовления передовой техники и движущей силой мировой экономики. Частные компании испытывают прототипы подводных лодок нового поколения — лодок, способных вести разведку полезных ископаемых в морских пучинах. Под безмятежной поверхностью океанов разворачивается яростная война между субмаринами разных компаний.

Вы являетесь частью командования новейшей подводной лодки. Чтобы победить врага и пережить очередную стычку, всему экипажу придётся работать как одно целое.

■ ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

Участники игры делятся на две команды. Каждая команда управляет своей подводной лодкой, сражаясь за контроль над океаническими глубинами. У всех членов экипажа свои места и обязанности. Чтобы победить, вам нужно максимально эффективно взаимодействовать друг с другом.

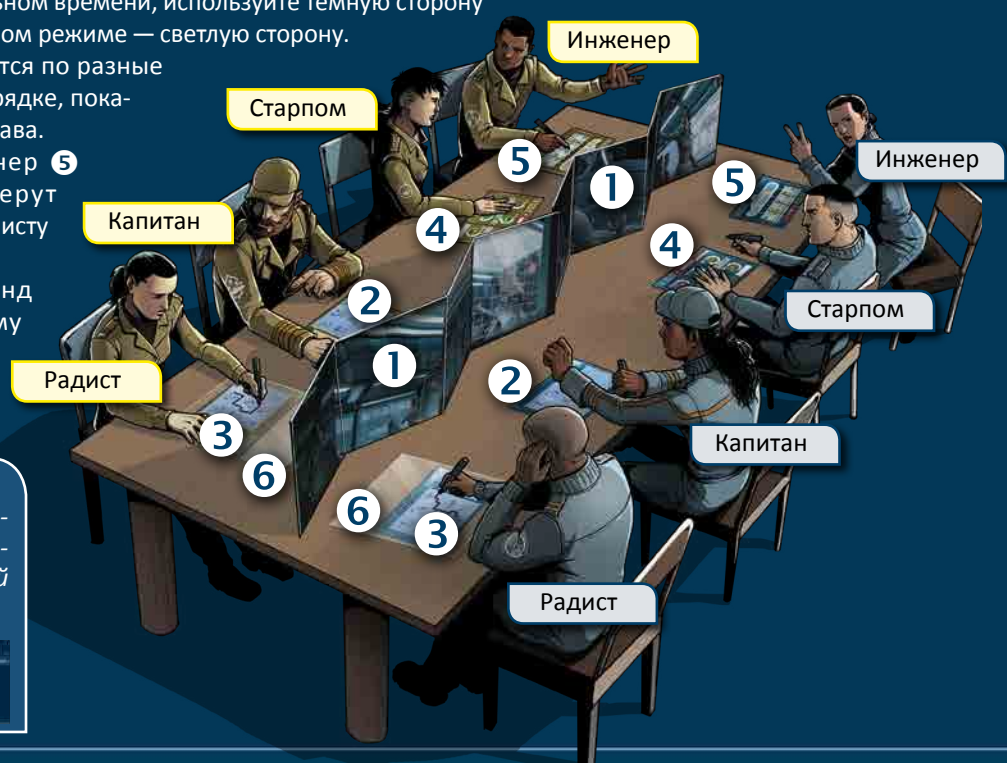
ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ. Вы можете играть двумя способами: в реальном времени и в пошаговом режиме. Если это ваша первая партия (или вы играете в шумном месте), советуем выбрать пошаговый режим. Однако учтите, что лишь игра в реальном времени погрузит вас в атмосферу настоящего подводного сражения, гарантируя получение ярких впечатлений и выброс адреналина!

■ ПОБЕДА В ИГРЕ

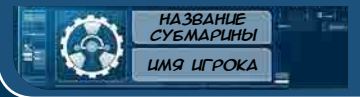
Команда, подводная лодка которой первой получает 4 повреждения, проигрывает. Побеждает выжившая команда. (Если обе подводные лодки уничтожаются одновременно, в игре нет победителей и проигравших, но это весьма редкий случай.) В некоторых сценариях могут быть указаны особые условия победы.

■ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 • Поместите обе ширмы посередине стола так, чтобы они продолжали друг друга ①.
- 2 • Выберите сценарий (см. с. 8). Капитан ② и радист ③ каждой команды берут по соответствующему листу роли.
- 3 • Если вы играете в реальном времени, используйте тёмную сторону листа, а если в пошаговом режиме — светлую сторону.
- 4 • Команды рассаживаются по разные стороны от ширм в порядке, показанном на рисунке справа.
- 5 • Старпом ④ и инженер ⑤ каждой команды берут по соответствующему листу роли.
- 6 • Радисты обеих команд берут по прозрачному листу ⑥.
- 7 • Наконец, каждый игрок берёт по маркеру.



ПРИМЕЧАНИЕ
На каждом листе предусмотрено место для имени игрока и названия подводной лодки (названия команды).



■ СОСТАВ ИГРЫ

- 2 набора из 12 листов ролей (по 1 набору для каждой команды: жёлтому и синему). Все листы двусторонние; светлая сторона используется в пошаговом режиме, тёмная — при игре в реальном времени.
- У каждой команды:**
 - 1 лист старпома;
 - 1 лист инженера;
 - 5 листов капитана (по 1 для каждого сценария);
 - 5 листов радиста (по 1 для каждого сценария).
- 2 прозрачных листа для радистов.
- 8 стираемых маркеров.
- 2 ширмы.

■ РАЗДЕЛЕНИЕ НА КОМАНДЫ

- **8 игроков:** 2 команды по 4 игрока.
- **7 игроков:** 1 команда из 4 игроков и 1 — из 3.
- **6 игроков:** 2 команды по 3 игрока.
- **5 игроков:** 1 команда из 3 игроков и 1 — из 2.
- **4 игрока:** 2 команды по 2 игрока.
- **3 игрока:** 1 команда из 2 игроков и 1 — из 1.
- **2 игрока:** 2 одиночные команды.

Партии с 2—3 участниками проходят только в пошаговом режиме, так как одному игроку требуется больше времени на управление несколькими ролями.

- РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ В КОМАНДЕ**
- Команда из 4 игроков:** каждый играет отдельную роль.
 - Команда из 3 игроков:** кто-то один играет сразу за капитана и старпома.
 - Команда из 2 игроков:** один играет за капитана, старпома и инженера, а второй — за радиста.

ЧЕТЫРЕ РОЛИ НА ПОДВОДНОЙ ЛОДКЕ



■ КАПИТАН

Капитан — лидер команды, ответственный за перемещение подводной лодки и координацию действий членов экипажа.

В начале игры каждый капитан отмечает стартовую позицию своей подводной лодки знаком «X» на любой морской клетке втайне от вражеской команды. Затем оба капитана отдают приказ: «ПОГРУЖЕНИЕ!» — и игра начинается.

Каждый капитан объявляет курс своей подводной лодки и рисует маршрут её движения на морской карте своего листа роли. В пошаговом режиме случайным образом выберите команду, которая будет ходить первой.

» ОБЪЯВЛЕНИЕ КУРСА

За один раз капитан перемещает подводную лодку на 1 клетку в любом из четырёх направлений: север, юг, восток или запад. Капитан обязан громко и чётко объявить курс, чтобы его услышали все игроки. Объявление курса должно звучать так: «КУРС НА СЕВЕР (ЮГ, ВОСТОК, ЗАПАД)!»

• ИГРА В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

Каждый капитан объявляет курс тогда, когда считает необходимым.

• ИГРА В ПОШАГОВОМ РЕЖИМЕ

Капитаны по очереди объявляют курс, предоставляя всем игрокам столько времени, сколько им требуется для выполнения своих задач.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ. В обоих режимах игры, прежде чем объявить новый курс, капитан обязан дождаться, когда старпом и инженер его команды выполнят свои задачи и отапортуют: «ЕСТЬ!» (см. «Старпом» и «Инженер» на с. 3).

- Подводная лодка не может переместиться на клетку со своим маршрутом (то есть на клетку, через которую уже проведена линия маршрута).
- Подводная лодка не может переместиться на остров или клетку со своей миной (см. «Минирование» на с. 6).
- Капитан стирает нарисованный маршрут во время всплытия (см. «Всплытие» на с. 5).

ПРИМЕР

Капитан отдаёт следующие приказы:



» НЕКУДА ПЛЫТЬ

Если капитан не может объявить курс (то есть его подводная лодка не может переместиться из-за острова, мины или проложенного маршрута), он ОБЯЗАН немедленно всплыть (см. с. 5).

СОВЕТЫ

- Капитану следует постоянно координировать свои действия с радистом, чтобы понимать, где находится судно противника.
- Капитан не должен слишком быстро объявлять дальнейший курс, чтобы его команда успевала выполнить свои задачи.



■ РАДИСТ

Радист — глаза и уши команды. Он отслеживает движение вражеской подводной лодки, слушая команды её капитана.

Каждый раз, когда капитан вражеской подводной лодки объявляет курс, радист рисует его на своём прозрачном листе, начав маршрут в любой точке (так как ему неизвестна начальная позиция врага).

Перемещая прозрачный лист по карте, радист пытается определить местонахождение вражеской подводной лодки, зная, что противник не может пересекать острова и собственный маршрут.

Чем внимательнее радист будет слушать команды вражеского капитана, тем легче ему будет установить расположение вражеской субмарины. Радист должен постоянно докладывать капитану о возможном местонахождении врага.

Радист сможет узнать больше информации о текущей позиции вражеской подводной лодки, если капитан или старпом активирует дрон или сонар (см. «Старпом» на с. 3 и «Активация систем» на с. 6).

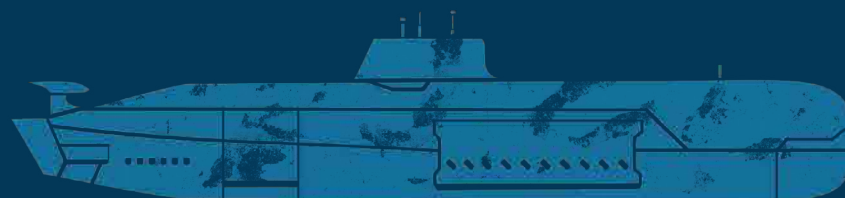
ПРИМЕР

Радист знает, что такой маршрут невозможен из-за пересечения острова. Он продолжит сдвигать прозрачный лист по карте, пока не найдёт возможную позицию вражеской подводной лодки.



СОВЕТЫ

- Чтобы неожиданно не выйти за пределы прозрачного листа, начните рисовать вражеский маршрут перемещения где-нибудь посередине.
- Если маршрут всё же вышел за пределы листа или вы запутались, сотрите рисунок и начните заново.





■ СТАРПОМ

Задача старпома – приводить системы подводной лодки в состояние готовности. Он предупреждает капитана о готовности орудий, средств обнаружения и особых систем.

» УПРАВЛЕНИЕ СИСТЕМАМИ

Каждый раз, когда капитан объявляет курс, старпом зачёркивает пустую клетку одной из систем по своему выбору. Зачеркнув последнюю клетку какой-либо системы, старпом чётко и громко докладывает об этом капитану. К примеру, объявив: «МИНА ГОТОВА!» — он даёт капитану знать, что тот может установить мину, когда это понадобится.

Если все клетки системы зачёркнуты, старпом сможет вновь начать приводить её в состояние готовности только после того, как её активируют.

Лишь капитан может активировать системы минирования, торпеды и радиомолчания, а также особую систему сценария. Системы дрона и сонара могут быть активированы как капитаном, так и старпомом (см. «Активация систем» на с. 6).

ПРИМЕР

Старпом уже подготовил систему минирования, а сейчас привёл в состояние боеготовности систему торпеды, зачеркнув её последнюю пустую клетку.

ТОРПЕДА ГОТОВА!



» ПОВРЕЖДЕНИЯ

В верхней части листа старпома изображены 4 клетки повреждений, отображающие урон, который способна выдержать подводная лодка. Каждый раз, когда субмарина получает повреждение, старпом зачёркивает крайнюю левую пустую клетку. Когда старпом зачёркивает 4-ю клетку, подводная лодка считается уничтоженной и команда проигрывает.



ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ. Если вы играете менее чем в восьмером, капитан также выполняет функции старпома (и, возможно, инженера). В этом случае каждый раз, отдавая приказ, капитан сразу же зачёркивает пустую клетку системы по своему выбору на листе старпома (и символ поломки на листе инженера, если он играет и за него).



■ ИНЖЕНЕР

Задача инженера – отмечать поломки, происходящие на подводной лодке, когда капитан объявляет курс. Некоторые поломки могут нейтрализовать системы субмарины, а другие – привести к её повреждению.

Каждый раз, когда капитан объявляет курс, инженер зачёркивает один символ поломки на панели управления, соответствующей объявленному курсу (север, юг, восток или запад). Инженер может зачеркнуть любой символ нужной панели: в главных цепях или в реакторе.

ПРИМЕР

Капитан командует: «КУРС НА СЕВЕР!» Инженер должен зачеркнуть любой символ по своему выбору на «северной» панели управления. В данном случае это может быть 1 из 2 жёлтых символов в главных цепях или 1 из 3 символов в реакторе.

КУРС НА СЕВЕР!



» ПОЛОМКИ СИСТЕМ

Если зачёркнут хотя бы один символ, относящийся к той или иной системе, эту систему нельзя активировать.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ. Обычно один символ поломки действует сразу на две системы.



МИНА + ТОРПЕДА



ДРОН + СОНАР



РАДИОМОЛЧАНИЕ + СЦЕНАРИЙ

Перед активацией системы старпом должен получить у инженера подтверждение, что в этой системе нет поломок.

ПРИМЕР

Ни одну из систем нельзя активировать, поскольку на панелях управления зачёркнут как минимум один соответствующий символ.



Если капитан захочет использовать мину или торпеду, инженеру сперва придётся устранить 2 поломки в красных символах.



РАДИАЦИОННЫЕ ПОЛОМКИ

Радиационные поломки не связаны с системами субмарины, однако тоже могут оказать на неё воздействие.

Когда инженер зачёркивает последний символ радиации, подводная лодка получает 1 повреждение. Инженер объявляет: «ПОВРЕЖДЕНИЕ!» — и стирает все поломки подводной лодки.

ПРИМЕР

Инженер зачёркивает последний символ радиации и тут же выкрикивает: «ПОВРЕЖДЕНИЕ!»



ПОВРЕЖДЕНИЕ!

Старпом зачёркивает пустую клетку повреждения на своём листе.



Затем инженер стирает все поломки подводной лодки.



ВЫШЕДШАЯ ИЗ СТРОЯ ПАНЕЛЬ

Когда инженер зачёркивает последний символ одной из панелей управления (в главных цепях и реакторе), подводная лодка получает 1 повреждение. Инженер объявляет: «ПОВРЕЖДЕНИЕ!» — и стирает все поломки подводной лодки.

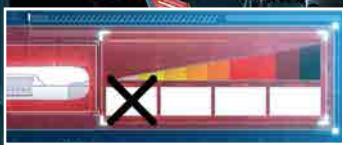
ПРИМЕР

Подводная лодка слишком долго шла на запад, и все символы на «западной» панели управления оказались зачёркнуты. Инженер объявляет об этом, выкрикивая: «ПОВРЕЖДЕНИЕ!»



ПОВРЕЖДЕНИЕ!

Старпом зачёркивает пустую клетку повреждения на своём листе.



Затем инженер стирает все поломки подводной лодки.



СОВЕТ

Чтобы поломки не привели к катастрофе, инженер должен своевременно информировать капитана об опасных направлениях движения субмарины.

РЕМОТ

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ГЛАВНЫХ ЦЕПЕЙ

Символы панелей управления объединены линиями оранжевого, жёлтого и серого цвета в группы по 4 символа. Эти линии называются главными цепями. Когда все 4 символа одной цепи оказываются зачёркнутыми, цепь автоматически восстанавливается: инженер стирает её поломки.

ПРИМЕР

Зачёркнуты 3 символа жёлтой цепи (на «западной» панели управления). Если инженер убедит капитана взять курс на восток, жёлтая цепь будет полностью зачёркнута и автоматически восстановится.



Поломки в главных цепях также можно устранить всплытием (см. с. 5).

РЕМОТ РЕАКТОРА

Поломки в реакторе можно устранить двумя способами:

- Когда инженер зачёркивает последний символ радиации или последний символ на 1 панели управления, подводная лодка получает 1 повреждение. Он объявляет: «ПОВРЕЖДЕНИЕ!» — и стирает все поломки субмарины.
- Менее разрушительный способ отремонтировать реактор — это всплыть (см. с. 5).

ПРИМЕР

В реакторе многочисленные поломки. Ни одну систему активировать нельзя. Зачёркнуты 4 из 6 символов радиации. Субмарине стоит всплыть для срочного ремонта!



■ ВСПЛЫТИЕ

Всплытие — это эффективный способ починки систем подводной лодки и единственная возможность стереть маршрут. Однако на какое-то время субмарина становится уязвимой, поэтому всплывать следует с большой осторожностью.

Чтобы всплыть, капитан поднимает кулак и даёт команду: «ВСПЛЫТИЕ!» Затем он объявляет вражеской команде, в каком секторе находится его подводная лодка.

ПРИМЕР



Правила всплытия различаются в зависимости от выбранного режима игры.

» ИГРА В ПОШАГОВОМ РЕЖИМЕ

Вместо объявления курса капитан тратит ход на объявление всплытия (как описано выше). Затем инженер стирает все поломки подводной лодки.

Вражеская команда делает 3 хода подряд. Если в течение этих 3 ходов её подводная лодка всплывает, то все её оставшиеся ходы «сгорают».

Затем игра продолжается по обычным правилам.

» ИГРА В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

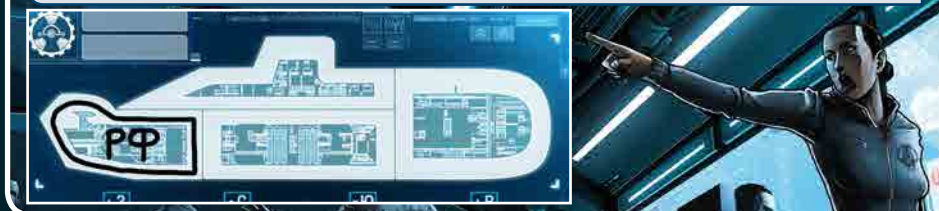
Как только капитан объявляет сектор нахождения подводной лодки, начинается её ремонт.

1 • Инженер начинает восстановление подводной лодки — очерчивает замкнутой линией одну из четырёх её частей на своем листе, стараясь не выйти за пределы белого контура. Затем он вписывает свои инициалы в очерченную область.

2 • Инженер передаёт свой лист другому члену экипажа, который очерчивает и подписывает другую часть подводной лодки. Так продолжается до тех пор, пока все части судна не будут восстановлены. Если в экипаже менее 4 игроков, кому-то из них придётся восстановить несколько частей субмарины.

ПРИМЕР

Инженер Роберто Фрага начал восстановление подводной лодки, очертив линией 1 из 4 её частей и вписав в эту часть свои инициалы. Остальным членам экипажа нужно будет поочерёдно сделать то же самое.



- 3 • Инженер забирает свой лист и показывает его вражескому инженеру, чтобы тот удостоверился, что ни одна линия не выходит за белый контур. Если выходит, экипаж должен начать всё сначала.
- 4 • Когда вражеский инженер подтверждает, что все линии нарисованы верно, инженер ремонтируемого судна стирает все линии и инициалы с частей подводной лодки, а затем стирает все поломки подводной лодки.
- 5 • Сделав это, инженер объявляет: «ГОТОВЫ К ПОГРУЖЕНИЮ!» Капитан командует: «ПОГРУЖЕНИЕ!» — и игра продолжается по обычным правилам.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ. Пока одна команда восстанавливает судно, другая продолжает играть. Экипаж всплывшей подводной лодки может использовать свои маркеры только для восстановления.

В то же время капитан должен стереть маршрут субмарины на своём листе, оставив лишь её текущую позицию и местоположение установленных им мин (см. «Минирование» на с. 6).

ПРИМЕР



Капитан стирает старый маршрут, оставляя мины и текущее расположение субмарины.

СОВЕТЫ

Запомните: общение — это ключ к успеху.

- Инженер должен докладывать капитану о поломках.
- Благодаря сведениям радиста капитан сможет выбрать лучший момент и место всплытия, чтобы безопасно отремонтировать судно и подготовиться к новому маршруту.
- Всплывать рядом с врагом довольно рискованно, вы можете подвергнуть себя смертельной опасности.
- С другой стороны, вы можете всплыть для заманивания противника в минное поле, которое активируете сразу после погружения (см. «Минирование» на с. 6).

АКТИВАЦИЯ СИСТЕМ

Зачеркнув последнюю пустую клетку той или иной системы, старпом сообщает об этом капитану: теперь капитан в любой момент сможет активировать эту систему. Старпом может активировать лишь систему дрона и сонара, а капитан — любую систему.

Для активации системы капитану или старпому необходимо сделать следующее:

- 1 • Убедитесь у инженера, что с активируемой системой не связано никаких поломок. (Если систему активирует капитан, то он спрашивает инженера через старпома.) Если поломки есть, то систему нельзя активировать, пока их не устранят.
- 2 • При игре в реальном времени скажите: «СТОП!» — и поднимите кулак. Все игроки прекращают выполнение действий и слушают, что будет дальше. В пошаговом режиме капитан или старпом могут активировать систему после любого объявления курса своей субмарины.
- 3 • Объявите об активации системы. Например: «МИНИРОВАНИЕ!»
- 4 • Активируйте систему (см. ниже).
- 5 • Продолжайте игру по обычным правилам.

Экипаж не может активировать сразу 2 системы. Капитан **обязан** объявить курс между активациями двух систем.

НАПОМИНАНИЕ. Систему можно активировать, только если ни один соответствующий ей символ на панели управления не зачёркнут.



ЗАПУСК ТОРПЕДЫ

Капитан может выпустить торпеду по клетке, находящейся на расстоянии в 1—4 клетки от своей подводной лодки (по горизонтали и/или вертикали). Капитан называет точку удара (например: «ТОРПЕДНЫЙ УДАР ПО В6!»). Он не рисует траекторию её полёта на своём листе. Старпом стирает все отметки на системе торпеды.

Торпедный удар обладает тем же эффектом, что и сработавшая мина (см. «Минирование» справа). Затем игра продолжается по обычным правилам.

Если в зоне поражения торпеды оказывается мина (в точке попадания торпеды или на соседней клетке), она взрывается, что может привести к цепной реакции при наличии поблизости других мин. Капитаны стирают сработавшие мины со своих листов.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ. Запуск торпеды может привести к повреждению запустившей её подводной лодки!

ПРИМЕР



Капитан (на Г3) выпускает торпеду, которая пролетает 4 клетки и попадает в Ж2. Вражеская подводная лодка, находящаяся на клетке Ж2, получает прямой удар и 2 повреждения.



МИНИРОВАНИЕ

Капитан пишет «М» (что означает «мина») на соседней клетке от своей подводной лодки. Капитан не может заминировать клетку, находящуюся на маршруте его субмарины (то есть клетку, через которую проходит линия маршрута). Капитан объявляет: «МИНИРОВАНИЕ!» — и старпом стирает все отметки с системы минирования. Затем игра продолжается по обычным правилам. У мины нет мгновенного эффекта.



АКТИВАЦИЯ МИНЫ

Капитан может активировать установленную им ранее мину, чтобы нанести повреждения находящемуся в зоне поражения врагу. В любой момент, за исключением всплывтия, капитан может активировать мину, подняв кулак, объявив: «АКТИВАЦИЯ МИНЫ!» — и назвав её местоположение. Например: «АКТИВАЦИЯ МИНЫ НА Ж7!»

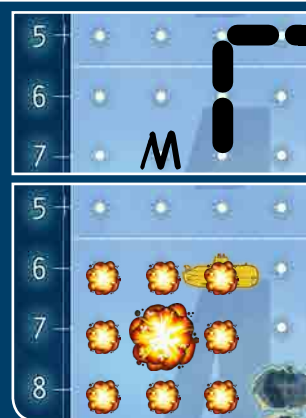
ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ. Капитан может активировать мину вне зависимости от числа зачёркнутых клеток на системе минирования, и старпом не стирает никакие отметки при активации мины. Отметки системы минирования учитываются лишь при установке мины, не при её активации.

Есть три возможных последствия активации мины или запуска торпеды:

- 1 • **Вражеская субмарина находится дальше 1 клетки от места взрыва мины или точки попадания торпеды.** Вражеский капитан объявляет: «МИМО!» — и игра продолжается по обычным правилам.
- 2 • **Вражеская субмарина находится на соседней клетке от места взрыва мины или точки попадания торпеды.** Вражеский капитан объявляет: «НЕПРЯМОЕ ПОПАДАНИЕ, 1 ПОВРЕЖДЕНИЕ!» Его старпом зачёркивает пустую клетку повреждения на своём листе, и игра продолжается по обычным правилам.
- 3 • **Вражеская субмарина находится в месте взрыва мины или точке попадания торпеды.** Вражеский капитан объявляет: «ПРЯМОЕ ПОПАДАНИЕ, 2 ПОВРЕЖДЕНИЯ!» Его старпом зачёркивает 2 пустые клетки повреждений на своём листе, и игра продолжается по обычным правилам.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ. Активация мины может привести к повреждению установившей её подводной лодки!

ПРИМЕР



Находясь на клетке В7, капитан установил мину на соседней клетке В6. Он активирует её некоторое время спустя. Вражеская подводная лодка, находящаяся на соседней клетке от мины (на В6), получает 1 повреждение.



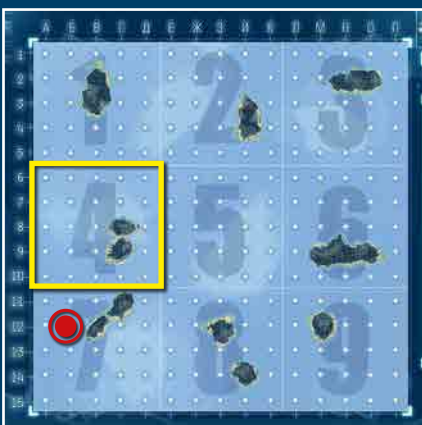


ЗАПУСК ДРОНА

Дроны позволяют определить сектор, в котором находится враг. Каждая карта разделена на 9 секторов при игре в реальном времени и на 4 сектора в пошаговом режиме. Когда старпом или капитан запускает дрон:

- Он называет конкретный сектор и спрашивает вражеского капитана, в нём ли находится его подводная лодка. Например: «Вы в секторе 5?»
- Вражеский капитан честно отвечает, да или нет. Затем старпом стирает все отметки на системе дрона и игра продолжается по обычным правилам.

ПРИМЕР



Капитан запускает дрон и спрашивает вражеского капитана, находится ли его подводная лодка в секторе 4. Она располагается в секторе 7, поэтому вражеский капитан отвечает: «НЕТ».



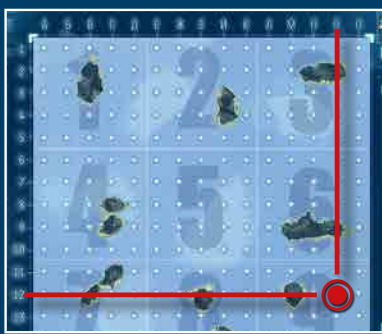
АКТИВАЦИЯ СОНАРА

Активируя сонар, старпом или капитан объявляет: «АКТИВАЦИЯ СОНАРА!» Вражеский капитан обязан дать 2 подсказки о местонахождении своей субмарины: подсказки о столбце, строке или секторе, где она располагается.

- Одна подсказка должна быть правдой, а другая — ложью.
- Обе подсказки должны быть разными (столбец, строка или сектор).

Затем старпом стирает все отметки на системе сонара и игра продолжается по обычным правилам.

ПРИМЕР



Капитан активирует сонар. Субмарина противника находится на клетке O12, в секторе 9. Вражеский капитан сообщает: «Мы в столбце O, в секторе 6!» Первая подсказка — правда, вторая — ложь.

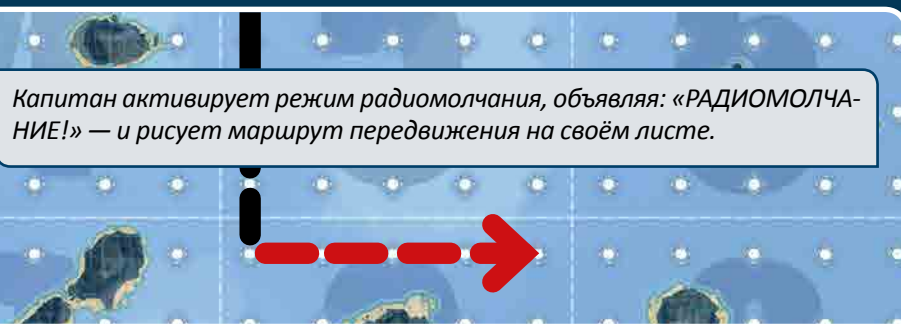


АКТИВАЦИЯ РАДИОМОЛЧАНИЯ

Если капитан хочет ввести режим радиомолчания, он объявляет: «РАДИОМОЛЧАНИЕ!» — и перемещает подводную лодку без объявления курса. (Для краткости на листе старпома режим радиомолчания указан просто как «молчание».)

- Он перемещает судно не более чем на 4 клетки по прямой линии, не пересекая острова и собственный маршрут.
- Капитан показывает своему экипажу направление движения руками, скрыв их за ширмой. Старпом зачёркивает пустую клетку любой системы по своему выбору, а инженер зачёркивает символ, соответствующий показанному направлению, на своём листе.
- Старпом стирает все отметки на системе радиомолчания, и игра продолжается по обычным правилам.

ПРИМЕР



Капитан активирует режим радиомолчания, объявляя: «РАДИОМОЛЧАНИЕ!» — и рисует маршрут передвижения на своём листе.



АКТИВАЦИЯ СИСТЕМЫ СЦЕНАРИЯ

Эта система используется не в каждом сценарии. Её эффект определяется конкретным сценарием, в котором также указано, из скольких клеток состоит система: 4 или 6.

КОНЕЦ ИГРЫ

КОГДА ОДНА ИЗ ПОДВОДНЫХ ЛОДОК ПОЛУЧАЕТ ЧЕТВЁРТОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ, ОНА ТОНЕТ, А ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ. ПОБЕЖДАЕТ ВЫЖИВШАЯ КОМАНДА!

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

- Главное в игре — это своевременный обмен информацией. Если не разговаривать и не слушать друг друга, о победе можно забыть.
- Работа радиста имеет огромное значение. Если хотите выжить, нужно знать, где находится и куда направляется враг.

СЦЕНАРИИ

ЕСЛИ ЭТО ВАША ПЕРВАЯ ПАРТИЯ, МЫ СОВЕДУЕМ СЫГРАТЬ В ПОШАГОВОМ РЕЖИМЕ ХОТЯ БЫ ЕЁ. ТАКЖЕ РЕКОМЕНДУЕМ ПРОХОДИТЬ СЦЕНАРИИ В УКАЗАННОМ НИЖЕ ПОРЯДКЕ.

1. КАРТА «АЛЬФА»

Приветствую, офицеры. Пришло время продемонстрировать знания, полученные в академии.

В данном регионе множество мелких островов, маневрирование через них может оказаться непростым делом. Конечно, острова облегчат работу радиста, но и увеличат шанс наткнуться на субмарины противника. Будьте осторожны!



2. КАРТА «БРАВО»

Перед вами зона добычи полезных ископаемых из Эриатридовой впадины. Ваша цель — ликвидировать подводную лодку противника и обезопасить путь для глубоководной команды шахтёров.

Радисту придётся попотеть — обнаружить врага на таких обширных открытых пространствах будет непросто, поэтому дроны и сонар придутся как нельзя кстати.



3. КАРТА «ЧАРЛИ»

Открытое море!

После нескольких недель яростных боёв и бесчисленных потерь с обеих сторон остались только две враждующие подводные лодки.

Уничтожьте врага, чтобы открыть путь к Великому Северу — подводный маршрут к днищу Ледовитого океана. В этом сражении рекомендуется участвовать лишь опытным экипажам. Небольшое количество островов и открытые водные пространства станут настоящим испытанием для радиста. Эффективное использование мин и своевременное введение режима радиомолчания способны переломить ход сражения.



4. КАРТА «ДЕЛЬТА»

Добро пожаловать на Великий Север. Было непросто сюда пробиться, но и здесь не всё спокойно. Приготовьтесь к сражениям под пятиметровой толщиной льда.

Вам предстоит продемонстрировать не только мастерское управление системами субмарины, но и чудеса навигации при всплытии.

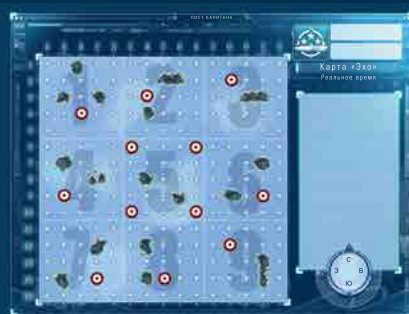
ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Если подводная лодка всплывает на клетке, не являющейся полыньёй, она автоматически получает 1 повреждение перед применением эффекта всплытия (см. с. 5).



5. КАРТА «ЭХО»

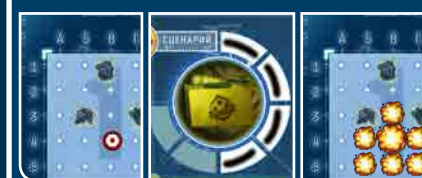
Не так давно компания «Квантис» напала на оружейные склады корпорации «Арчер», расположенные вблизи океанической впадины Сциллы. В зоне развернувшегося боя до сих пор остались действующие арчеровские мины, только и ждущие своего часа. Командование отдаёт в ваше распоряжение систему взлома программного кода арчеровского оружия. Активировав эту систему, вы обойдёте протоколы безопасности корпорации «Арчер» и получите доступ к управлению её оставшимися минами.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

После того как будет зачёркнута 4-я клетка системы сценария, вы сможете воспользоваться ею для активации мины корпорации «Арчер». Для этого капитан объявляет: «АКТИВАЦИЯ АРЧЕРОВСКОЙ МИНЫ!» — и называет местоположение мины. Её эффект тот же, что и у торпедного удара. После активации арчеровской мины старпом стирает все отметки системы сценария и оба капитана зачёркивают мину на своих листах. Зачёркнутую мину нельзя активировать вновь.

ПРИМЕР



Все 4 клетки на системе сценария зачёркнуты. Выждав момент, капитан командует: «АКТИВАЦИЯ АРЧЕРОВСКОЙ МИНЫ НА В4!»

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games
 Руководители проекта: Максим Истомина и Евгений Масловский
 Выпускающий редактор: Александр Петрунин
 Переводчик: Алёна Миронова
 Редактор: Катерина Шевчук
 Верстальщики: Рафаэль Пилюян, Вячеслав Терсков

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.